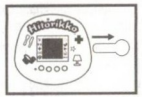
Hitorikko

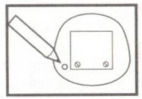
Le jeu de vie virtuelle

Hitorikko est votre animal électronique. Veillez sur lui et il grandira bien. Le négliger et il mourra. Nourrissez le, éduquez le, disciplinez le et regardez le grandir. Si vous ne vous devouez pas complètement à lui une fois le jeu commencé, vous aurez des problémes. Votre animal électronique aussi. Faites attention aux différents sigles à l'écran. Hitorikko vous dira quand il est lassé ou malade.

A Lire Avant De Commencer



Pour réveiller votre Hitorikko de son sommeil, vous devez procéder aux trois étapes suivantes:
1. Premièrement, retirez la languette des piles du boitier. (voir schéma à droite)
2. Deuxièmement, remmettez votre Hitorikko à zéro en appuyant doucement sur le boutton "Reset" avec par exemple la pointe d'un stylo. Le boutton "Reset" se trouve au dos du boitier. (voir schema à droite).
3. Troisièrnmement, régler les heures appuyer sur le boutton A, pour les minutes sur le boutton B. Une fois que les heures et minutes sont reglées, appuyer sur le boutton C.



Votre petit compagnon devrait maintenant apparaitre sur l'écran sous forme d'oeuf coeur qui palpite. Bientôt il va eclore et votre tâche d'élever un heureux et sain Hitorikko va commencer!
Si vous êtes un bon maitre et veillez bien sur votre petit compagnon, il grandira bien éduque et gentil. Par contre, si vous le négligez, il grandira de mauvais caractère et laid. C'est à vous de voir!
Pour bien veiller sur votre petit compagnon, vous devez tout d'abord apprendre les 10 functions de votre Hitorikko.
Elles vous permeltront par exemple, de nourrir ou de discipliner votre Hitorikko, pour qu'il grandisse bien éduqué en bonne santé.

Se servir des quatre boutons pour sélectionner et confirmer votre choix.

Le boutton "CANCEL" vous permet d'annuler votre sélection pour ainsi pouvoir la corriger

(A) Selectionner en mode jeu GAUCHE

(D) Compte rendu

(B) Confirmer en mode jeu DROITE

(C) Annuler

NOURRIR

Quand votre animal eclôt, il vous dira qu'il il a faim en emmettant un son "beep, beep". Pour nourrir.
1. Appuyer sur (A) select à plusieurs reprises pour sélectionner le sigle de la nourriture. Une fois que le sigle apparait à l'écran, appuyer sur (B) confirm pour confirmer. Maintenant vous avez le choix de sélectionner un repas ou un boisson en appuyant sur le boutton (A) puis appuyer sur (B) pour confirmer.

NETTOYER

Les accidents arrivent et Hitorikko a besoin qu'on lui nettoie ses toilettes regulièrement. Pour tirer la chasse d'eau, appuyer sur (A) pour sélectionner le sigle des toilettes. Appuyer sur (B) pour confirmer et ainsi faire le nettoyage derrière Hitorikko.

LECTURE

Pour détendre et calmer votre animal, sélectionner le sigle de la lecture et confirmer.

CHAUFFAGE

Votre petit ami peut attraper froid si vous ne le gardez pas au chaud.
Appuyer sur (A) jusqu'á ce que le sigle du chauffage apparaise.
Appuyer sur (B) pour confirmer. Maintenant selectionner soit chauffage allumé "ON" ou éteint "OFF", appuyer sur (B) pour confirmer.

SOINS

Si votre animal devient malade parce que vous l'avez mal nourri ou simplement négligé, vous devez le soigner pour qu'il aille mieux.
Appuyer sur (A) jusqu'à ce que le sigle des soins apparaisse à l'écran. Appuyer sur (B) pour confirmer et votre petit ami se sentira beaucoup mieux. Il se peut que vous devez répéter ces soins deux fois pour complètement guerrir des animaux trés malades.

JEU 1

Amusez vous avec votre petit compagnon avec ce jeu de devinette. Votre animal fait des pirouettes de gauche á droite. En utilisant les bouttons (A) et (B), devinez de quel côté il va s'arrêter. Si vous devinez juste, il sera trés content. (C) annule le jeu.

JEU 2

Dans ce jeu, appuyer sur (B) pour faire rouler les dés. Deviner si le dés sera de 1-3 boutton (A). De 4-6, boutton (B). Si vous devinez juste, votre petit animal sera trés content. (C) annule le jeu.

LUMIERRES ETEINTES/ALLUMEES

Quand Hitorikko dort (9.00pm-9.00am) vous devez éteindre les lumiéres. Quand Hitorikko se réveille, vous devez allumer les lumiéres. Appuyer sur (A) pour sélectionner le sigle des lumiéres. Appuyer sur (B) pour confirmer, puis sélectionner lumiéres allumées ou éteintes et confirmer.

CONTINUE

Quand vous le nourrissez, le sigle s'illumine pour indiquer que le processus est en cours.

"HELP" AU SECOURS

Quand votre animal a besoin d'attention ce sigle apparait á l'ecran. Décidez ce dont il a besoin i.e nourriture, soins. Une fois que vous avez trouvé, le sigle disparaitra vous indiquant que votre animal va bien.

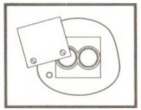
COMPTE RENDU

Pour vérifier le niveau de santé et de joie votre petit compagnon appuyer sur (D). Il apparait á l'écran un des six graphiques qui vous indiqueront le niveau de progression atteint dans votre tâche á elever Hitorrikko. En rappuyant sur (D) on peut sélectionner les autres graphiques. Si les barres sont toutes pleines, vous avez fait du bon travail. Si les barres sont vides, vous avez besoin de repenser votre stratégie!

MORT

Elever un animal est une tâche difficile et laborieuse. Malgrès tous vos efforts, parfois l'innévitable arrive et votre petit animal "meurt d'un accident" . Ne désesperez pas, tout n'est pas perdu, il suffit d'appuyer sur le boutton "Reset" au dos du boitier. Un autre oeuf apparaitra et vous pourrez recommencer un nouveau jeu. Etant donné que chaque jeu est différent, peut êtrè que vous aurez plus de chance cette fois-ci!
Après une longue et agréable vie, votre animal meurt de "mort naturelle" et va au paradis dans la forme d'un petit ange.
Note: Il est recommendé de mettre des piles neuves à chaque départ d'un nouveau cycle. Voir ci-dessous comment changer les piles.

Attention: Faire changer les piles par un adulte

Pour changer les piles:
Dévisser les deux petites vis au dos du boitier. Se souvenir de la position des pôles pour ne pas inverser les polarités. Retirer les piles et les remplacer par des piles du même type. Replacer le couvercle et les vis puis appuyer sur "Reset" pour redemarrer votre Hitorikko.
Faites en sorte de bien disposer des piles usagées.

ATTENTION! NE CONVIENT PAS AUX ENFANTS DE MOINS DE 36 MOIS A CAUSE DES PETITES PIÈCES.
• NE PAS UTILISER DES PILES DE MARQUES DIFFÉRENTES.
• NE PAS MÉLANGER PILES NOUVELLES AVEC PILES ANCIENNE
• NE PAS MÉLANGER DES PILES DE MARQUES DIFFÉRENTES.
• ASSUREZ-VOUS D'INSÉRER LES PILES SUR LA BONNE POLARITÉ.
• CHANGEZ LES PILES IMMÉDIATEMENT USÉES.
• NE COURT - CIRCUITEZ PAS LES BORNES.
RETENEZ LES INFORMATIONS.